CODE SPORTIF AMERICAIN

LIGUE GRAND-EST DE BILLARD

SAISON 2026-2027

Table des matières

I. CODE SPORTIF 3
II. FINALE DE LIGUE 3
A. Mixte 3
1. Format de la compétition 3
2. Critères de qualification 4
3. Prorata 4
4. Distance de jeu 4
III. Convocations 5
IV. Echauffement 5
V. Retard 5
VI. Forfait 6
VII. Organisation des compétitions 8
A. Mixte 8
B. Féminines 8
C. U17/U23 8

I. CODE SPORTIF

Les règles du jeu, la tenue sportive et les sanctions applicables sont définies par le Code Sportif Américain de la Fédération Française de Billard (FFBillard) ou de la Ligue en vigueur pour la saison en cours.

Document téléchargeable sur le site de la FFBillard.
http://www.ffbillard.com/ext/telechargement.php?id=32249

II. FINALE DE LIGUE

A. Mixte

1. Format de la compétition

La compétition se déroule aux 4 modes de jeu (8, 9, 10 et 14.1) à 20 joueurs.
Ce sont les mêmes 20 joueurs pour les 4 modes de jeux.

Pour chaque mode de jeux, il y a une phase de qualification en 4 poules de 5 joueurs, puis une phase en élimination directe à partir des quarts de finale jusqu'à la finale.

Il y a un champion de Ligue par mode de jeu, mais la qualification pour les Demi-Finales de France est fonction du classement cumulé des 4 modes de jeux.

a) Tirage au sort Poule

La constitution des poules est faite en sorte de répartir les joueurs d'une même région dans des poules différentes via un tirage aléatoire et sur base des règles suivantes :

Le premier mode de jeu joué :

1. Tirage des TS 1 et TS2 (les 2 qualifiés d'office) pour les mettre dans les poules 1 à 4.

2. Tirage des TS suivantes (champions départementaux) en évitant de les placer avec des joueurs de leur régions, si possible.

3. Tirage des joueurs par département pour les répartir dans les poules.

Les modes de jeu suivants :

Les TS sont les 4 demi-finalistes du mode de jeu précédent.

1. Tirage des TS 1 et TS4 pour les mettre dans les poules 1 à 4.

2. Tirage des joueurs par département pour les répartir dans les poules.

Le responsable sportif de la Ligue fournira un Excel et la méthode de tirage à appliquer pour la compétition en fonction des qualifiés.

b) Tirage au sort (Quart de Finale)

Pour les quarts de Finale, on effectue également un tirage au sort :

1. Tirage des 1er de poule

2. Tirage des seconds de poule. **Attention un second ne peut pas rencontrer un joueur 1er ayant joué dans sa poule de qualification.**

2. Critères de qualification

La sélection des 20 joueurs qualifiés en Finale de Ligue se fait de la manière suivante :

- 2 qualifiés d'office (les 2 meilleurs joueurs du Grand-Est de la saison précédente au classement fédéral, soit Finale France Master, Finale France N1, Demi-Finale France, Finale de Ligue).
- 18 qualifiés au prorata via les championnats départementaux.

Les 2 joueurs qualifiés d'office sont déterminés au début de la saison. Mais si l'un refuse ce droit ou se désiste de participer aux Finales de Ligue Américain, dans ce cas, un repêchage est fait sur base du classement fédéral de la saison précédente.

3. Prorata

Chaque département dispose à minima d'une place en Ligue, pour autant qu'il y ait au moins un compétiteur.

La règle appliquée pour le calcul des proratas est identique à celle appliquée par la FFBillard pour la saison en cours et notamment appliquée pour la sélection en Demi-Finale de France.

Par exemple, pour la saison 2025-2026, il faut qu'un joueur ait participé au moins à 2 compétitions pour qu'il soit comptabilisé comme compétiteur dans le calcul des proratas.

La comptabilisation des joueurs se fait sur les compétitions mixtes départementales toutes divisions confondues. Sont exclus, du comptage les compétitions jeunes U17, U23 et féminines et les compétitions par équipe.

Pour qu'un jeune U17, U23 ou une féminine soit comptabilisé dans les compétiteurs, il faut qu'il ou elle ait participé aux compétitions mixtes et que cela respecte les critères en vigueur.

4. Distance de jeu

Mode de jeu	Phase qualificative (poules)	Phase Finale
14.1	50 points / 30 reprises	60 points / 30 reprises
8	5	6
9	6	7
10	5	6

En cas de dérive sur le planning du tournoi, la direction de jeu peut décider de conserver les distances définies pour les poules pour une partie ou l'ensemble de la phase Finale.
La direction de jeu ne pourra jamais décider d'augmenter les distances de jeu sans accord explicite du responsable sportif américain de la Ligue Grand-Est.

Les distances de jeux peuvent être revues par le responsable sportif Américain de la Ligue Grand-Est avant le démarrage des compétitions, si des conditions particulières le nécessite (nombre de tables disponibles, niveau des joueurs, …).

Les informations des distances préconisées par le responsable de Ligue sera toujours indiqué dans les paramètres du tournoi Cuescore.

B. Féminines

La finale de Ligue féminines de Ligue se joue à 16 joueuses maximum.

L'inscription est ouverte à toutes, mais si le nombre d'inscrites dépasse 16 joueuses, un prorata sera appliqué par rapport au nombre d'inscrites par CD et une sélection sera faite par rapport au classement départemental.

Les formules de jeux et distances seront ajustées en fonction du nombre d'inscrits et du niveau des joueurs.

C. U17/U23

La Finale de Ligue U17 et U23 de Ligue se joue à 16 joueurs maximum par catégorie.

L'inscription est ouverte à tous, mais si le nombre d'inscrits dépasse 16 joueurs par catégories, un prorata sera appliqué par rapport au nombre d'inscrits par CD et une sélection sera faite par rapport au classement départemental.

Les joueurs U17 peuvent jouer en U23, mais en cas de nombres de joueurs supérieurs, ils ne seront pas prioritaires pour la sélection, à moins d'être dans les classés sélectionnables de leur CD pour la catégorie U23.

III. Convocations

Les convocations et informations seront communiquées aux responsables sportifs départementaux et aussi mis dans les paramètres Cuescore. Un commentaire est mis dans Cuescore (des notifications sont automatiquement envoyées par Cuescore, il est important de les lire).

Tous les joueurs inscrits devront se présenter à salle aux heures de convocations indiquées et être **impérativement présents à l'heure de début de match**.

IV. Echauffement

A partir de l'heure de démarrage du tournoi (= heure de convocation des premiers matchs), il est interdit à tout joueur de jouer sur les tables.

Pour le premier match du tournoi d'un joueur, le temps d'échauffement est limité à **5 min maximum**.

Pour les matchs suivants, le temps d'échauffement est limité

- à **3 min maximum, si le temps d'attente depuis son dernier match est inférieur à 3 heures**
- **à 5 min maximum, si le temps d'attente depuis son dernier match est supérieur à 3 heures**

V. Retard

Tout retard doit être signalé au plus vite à la direction de jeu ;

La mise d'un commentaire dans le tournoi Cuescore pour indiquer un retard ou un forfait de dernière minute est recommandé en complément.

Si un joueur n'est pas présent au moment du lancement de son match, **il perd son temps d'échauffement** et son adversaire gagne :

- 1 manche toutes les 5 minutes après déclenchement du match au jeu de la 8, 9 et 10
- 15 points toutes les 5 minutes après déclenchement du match au jeu de la 14.1.

Le match est perdu en cas d'arrivée après **15 min de retard**.

En cas de formule de jeu sous formes de :

- **2KO** : le joueur n'est pas mis directement mis en forfait pour la compétition, il perd simplement son match.

  S'il passe côté perdant, il sera autorisé à jouer le match s'il est présent lors du lancement de celui-ci. S'il n'est pas présent au second match il sera déclaré forfait.
  S'il est dans une phase à élimination directe, il perd son match en étant mis forfait, mais il conservera le classement qu'il a atteint et les points associés comme s'il s'agissait d'une défaite normale.

- **Poules** : le joueur en retard sera considéré comme **forfait pour toute la compétition** pour ne pas fausser les critères de sélection dans les poules**.**

VI. Forfait

Tout forfait annoncé après le tirage ou les convocations devra être **justifié** auprès du Responsable Américain Sportif de la Ligue. Un repêchage sera fait en fonction des possibilités et du délai disponible, si le forfait concerne toute la compétition.

En cas de forfait le jour de la compétition, le joueur doit **absolument** prévenir le club organisateur/la direction **avant l'heure de convocation**.

Le joueur forfait ne sera sanctionné que pour le mode de jeu concernant la journée de son forfait. Cela ne remet pas en cause sa participation aux autres modes de jeu.

Tout forfait fera l'objet d'une pénalité de **-25 points** sur le total de points finaux du classement cumulé.

Sauf cas de force majeure justifié par des éléments, tels que certificat médical, certificat professionnel, attestation de remorquage voiture, etc., fournis au Responsable Américain Sportif de la Ligue.

Le responsable Sportif Américain de la Ligue définira l'action à convenir en fonction des éléments reçus :

- Pas de perte de points -> **cas de force majeure confirmé**
- Perte de points et avertissement
- Perte de points et soumission du dossier à la Commission de Discipline de la Ligue
- Perte de points et soumission du dossier à la Commission de Discipline de la Ligue et interdiction de s'inscrire au prochain tournoi
- Exclusion définitive des compétitions (soumis à l'aval de la Commission de Discipline de la Ligue)

En cas de passage devant la Commission de Discipline, les sanctions peuvent être encore plus lourdes et des amendes attribuées aux joueurs.

Si un joueur a un cas de force majeure durant la compétition qui l'oblige à quitter la compétition, il doit en informer la direction de jeu avant de partir et indiquer la raison.

Si la formule de jeu :

- **2KO ou élimination directe** : le joueur est mis en forfait pour les matchs qu'il lui reste à jouer.

  Le joueur conservera les points de classement relatif au niveau qu'il aura atteint, s'il a au moins joué un match dans le tournoi.

- **Poules** : le joueur sera mis en forfait pour tous ses matchs de la poule pour ne pas fausser les critères de sélection dans les poules**.**

  Le joueur conservera les points de classement relatifs dernier niveau de la poule, s'il a au moins joué un match dans le tournoi.

Si le joueur doit partir avant d'avoir pu jouer un seul match, il sera considéré comme forfait excusé pour le tournoi et ne marquera **aucun point au classement.**

VII. Organisation des compétitions

A. Mixte

BC 35 (Schiltigheim) est la seule salle permettant d'accueillir les Finales de Ligues dans sa formule actuelle. Les finales de Ligue s'y dérouleront par défaut.

B. Féminines

Les Clubs devront exprimer leur volonté de prendre les Finales de Ligues Féminines à une date butoir qui sera indiqué dans la communication.

Le responsable sportif Américain de la Ligue validera la salle choisie en fonction du nombre d'inscrites, de leur provenance, du nombre de tables.

Une date butoir sera définie dans Cuescore pour les inscriptions des Féminines.

C. U17/U23

Compte-tenu du nombre de joueurs U17/U23 actuellement dans la Ligue et certains faisant les 2 catégories, les finales U17 et U23 sont cumulés pour réduire les déplacements.

Les Clubs devront exprimés leur volonté de prendre les Finales de Ligues U17/U23 à une date butoir qui sera indiquée dans la communication.

Le responsable sportif Américain de la Ligue validera la salle choisie en fonction du nombre d'inscrits, de leur provenance, du nombre de tables.

Une date butoir sera défini dans Cuescore pour les inscriptions des U17/U23.